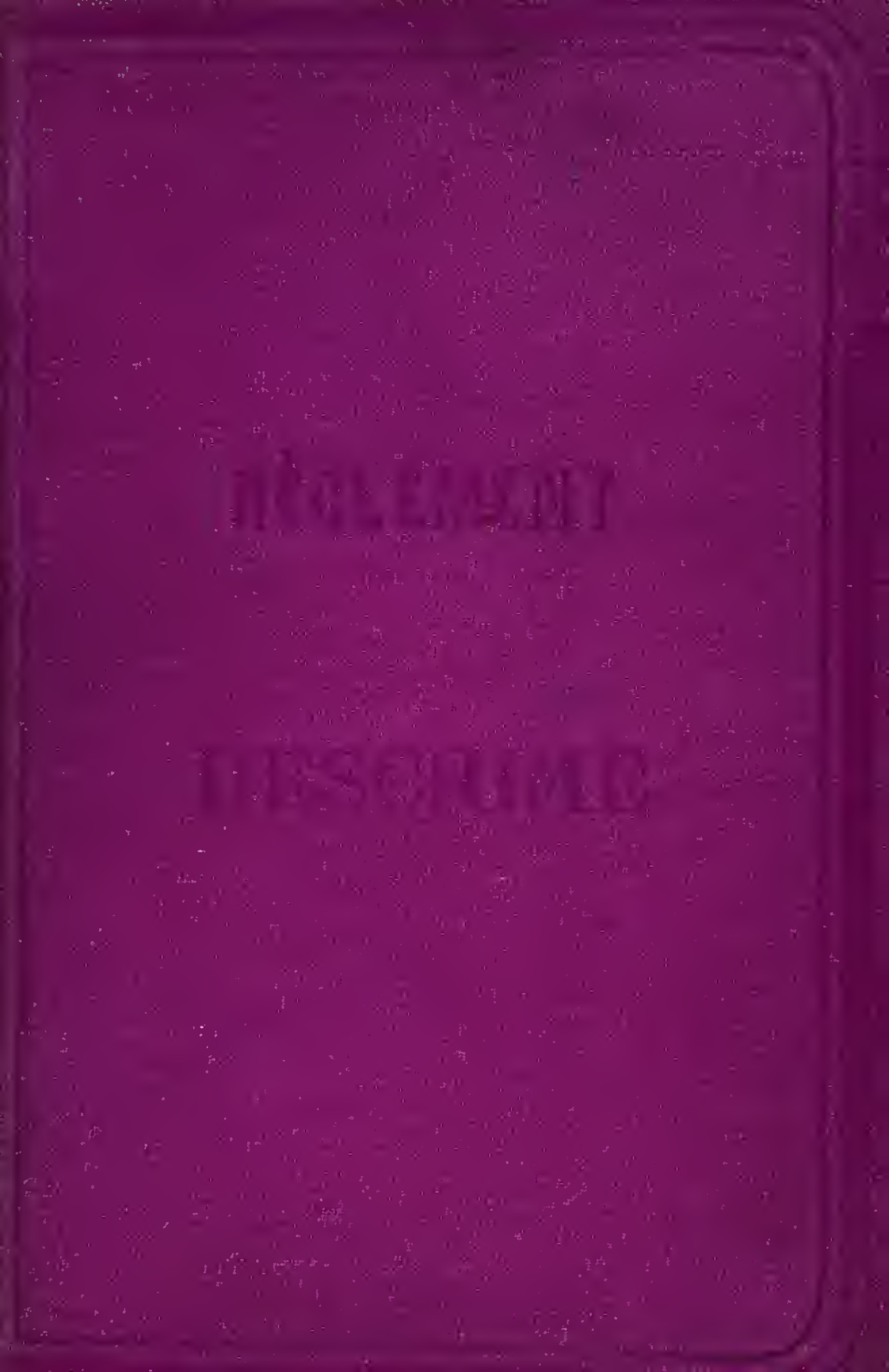


Edgar Cyriax

RÈGLEMENT

D'ESCRIME



BRUXELLES
GUYOT FRÈRES, ÉDITEURS
Rue Pachéco, 12

1895


WELLCOME
LIBRARY
INSTITUTE

TABLE DES MATIÈRES.

PREMIÈRE PARTIE.

ESCRIME AU FLEURET.

Chapitre I.

Instruction théorique.

Chapitre II.

Instruction pratique.

DEUXIÈME PARTIE

ESCRIME AU SABRE.

Chapitre I.

Instruction theorique.

Chapitre II.

Instruction pratique.

AVANT-PROPOS.

De tout temps on a compris que l'escrime est un élément essentiel de l'instruction et de l'éducation militaires.

L'escrime fortifie le corps, assouplit les membres, développe le coup d'œil, donne du sangfroid en même temps que de la décision.

Judicieusement pratiquée, elle accroît la résistance de l'homme à la fatigue et, en lui fournissant l'occasion de se mesurer avec des adversaires différents, lui donne la conscience exacte de sa vigueur et de son adresse. Par la confiance qu'elle fait naître ainsi, elle prépare le soldat à affronter sans trouble le danger.

En raison de son incontestable utilité, elle se recommande à l'attention et à la sollicitude des chefs qui doivent, par tous les moyens en leur pouvoir, l'encourager et la maintenir à un niveau élevé dans l'armée. Rien ne sera négligé pour entretenir et propager le goût des armes. Aussi, les officiers donneront-ils l'exemple, en fréquentant la salle d'armes avec assiduité et en témoignant, par un travail sérieux, l'intérêt qu'ils prennent à l'escrime.

La question des moyens à employer pour maintenir et développer la pratique des armes dans l'armée ne peut être résolue que par une sérieuse organisation de l'enseignement de l'escrime.

Un grand progrès a été réalisé, à ce point de vue, par

la création de l'École normale d'escrime où l'on forme, sous la direction de professeurs habiles, les sous-officiers destinés à devenir maîtres ou prévôts d'armes dans les régiments. Affermis par l'étude et le travail dans les véritables principes de la science des armes, ces jeunes gens sont tout préparés pour les transmettre, par la suite, à leurs élèves et pour répandre ainsi dans l'armée les traditions d'un enseignement intelligent et rationnel.

L'expérience de plusieurs années a démontré l'excellence de la méthode d'enseignement suivie à l'École normale d'escrime. Les résultats obtenus ont pleinement répondu aux espérances. C'est cette méthode qui est développée dans le présent règlement destiné à rendre l'enseignement de l'escrime uniforme dans l'armée et à rappeler à la mémoire des maîtres d'armes des régiments les règles qu'ils pourraient avoir perdues de vue.

DIVISION DU RÈGLEMENT.

Le règlement d'escrime comprend deux parties :

PREMIÈRE PARTIE. — *Escrime au fleuret.*
DEUXIÈME PARTIE. — *Escrime au sabre.*

Chaque partie est divisée en deux chapitres, ainsi qu'il suit :

CHAPITRE I. — *Instruction théorique.*
CHAPITRE II. — *Instruction pratique.*

PREMIÈRE PARTIE.

ESCRIME AU FLEURET.

CHAPITRE I.

INSTRUCTION THÉORIQUE.

Du fleuret.

Le fleuret se compose d'une *lame* quadrangulaire terminée à la pointe par un bouton, et d'une *monture* formée de trois pièces : la lunette, la poignée et le pommeau.

On donne le nom de *soie* à la partie de la lame qui est logée dans la monture et dont l'extrémité est rivée au pommeau.

La partie attenante à la lunette s'appelle : *talon*.

On distingue dans la lame : le *fort* qui va du talon jusqu'au milieu et le *faible* qui commence au milieu pour se terminer à la pointe.

Manière de tenir le fleuret.

Placer la phalange extrême du pouce, à plat sur le dos de la poignée et près de la lunette ; les autres doigts

réunis entourant la poignée auront leur troisième phalange sur le côté gauche de celle-ci.

La poignée doit être bien maintenue dans la main et n'être serrée fortement qu'au moment où l'on exécute la parade. C'est dans ce dernier cas surtout que les trois derniers doigts doivent venir en aide au pouce et à l'index, fig. 1.

La garde.

La *garde* est la meilleure position à prendre pour se préparer à l'attaque comme à la défense.

Position préparatoire à la mise en garde.

Étant dans la position du soldat, faire un demi-à-gauche sans disjoindre les talons, les pieds se plaçant en équerre, les jarrets tendus, le bras droit allongé et détaché du corps, le fleuret dans le prolongement du bras, la pointe à quelques centimètres du sol, les ongles légèrement tournés au-dessus, la tête droite, le bras gauche tombant naturellement le long du corps, la main ouverte, la paume en dehors et le pouce détaché des autres doigts, fig. 2.

Mise en garde.

La mise en garde se fait en cinq temps :

1. Étant dans la position préparatoire, élever le fleuret en conservant le bras tendu, arrêter la main à hauteur des yeux et un peu à droite, les ongles légèrement tournés en dessus, le fleuret dans le prolongement du bras, fig. 3.



Fig. 1.



Fig. 2.



Fig. 3.



Fig. 4.

2. Abaisser le fleuret et le porter au côté gauche en lâchant légèrement la poignée des trois derniers doigts et en ramenant la main devant le corps, la lame tenue horizontalement, la pointe en arrière ; porter, en même temps, la main gauche sur le fort de la lame et près de la lunette, les doigts allongés, les ongles en dessous, le pouce détaché des autres doigts et les bras pendant naturellement, fig. 4.

3. Élever le fleuret horizontalement au-dessus de la tête en faisant passer le bras près du corps et en tournant en même temps les ongles au-dessus, les bras allongés, fig. 5.

4. Porter le bras droit demi-tendu en avant en fermant la main et l'arrêter à hauteur du téton droit, le pouce au-dessus, le coude rentré et détaché du corps, la pointe du fleuret vis-à-vis et à hauteur des yeux ; placer, en même temps, le bras gauche en arrière, en l'arrondissant, sans trop effacer l'épaule et arrêter la main à la hauteur du sommet de la tête, le pouce détaché des autres doigts, la main légèrement cintrée.

5. Ployer sur les jarrets en écartant les genoux, porter le pied droit en avant et à plat à une distance telle que le bas de la jambe soit perpendiculaire au sol tout en conservant sa direction vis-à-vis du talon gauche, le corps droit sur les hanches et aussi effacé que la conformation de l'élève le permettra ; la verticale abaissée du genou gauche tombant un peu vers l'intérieur, fig. 6.

Mise en garde en arrière.

La mise en garde en arrière s'exécutera d'après les mêmes principes, sauf que pour le 5e temps on portera le pied gauche à la distance de garde.

Ce mouvement (5e temps) est souvent employé dans l'exécution du mur. Il prend également le nom d' « *échap-* » *pement en arrière* ».

Rassemblement.

Le *rassemblement* consiste à abandonner la position de la garde pour en reprendre le premier temps.

Il s'exécute en avant et en arrière.

Rassemblement en avant.

1° Elever le bras droit en avant, la main à hauteur des yeux et un peu à droite, les ongles légèrement tournés au-dessus et le fleuret dans le prolongement du bras ; laisser tomber, en même temps, la main gauche dans le rang. (*Fig.* 7.)

2° Replacer le talon gauche en équerre contre le talon droit en se redressant, les jarrets tendus. (*Voir* 1er *temps de la garde*.)

Rassemblement en arrière.

1. Comme le 1° du rassemblement en avant ;

2. Replacer le pied droit en équerre contre le talon gauche en se redressant, les jarrets tendus.

Le rassemblement en avant ou en arrière s'exécute généralement : 1° pendant la leçon, afin de donner un repos momentané à l'élève ; 2° pour cesser la leçon et alors il sera toujours suivi du salut ; et 3° dans l'exécution du mur.



Fig. 5.



Fig. 6.



Fig. 7.



Fig. 8.

Salut.

Étant dans la position du premier temps de la garde :

1. Ployer le bras, porter la main, les ongles tournés vers le corps, à hauteur et à environ 0m,10 du menton, le fleuret vertical. (*Fig.* 8.)

2. Abaisser lentement la lame en étendant le bras de toute sa longueur, et arrêter la pointe à quelques centimètres du sol, la main un peu en dehors, les ongles au-dessus, la lame dans le prolongement du bras.

Marche en avant.

La marche en avant a pour but de se rapprocher de l'adversaire lorsqu'il se trouve hors de portée.

Pour l'exécuter :

Porter le pied droit en avant et faire suivre le pied gauche à sa distance de garde, sans déranger la position.

La marche en avant doit se faire à petits pas sans précipitation et en évitant de sauter ; on avancera avec précaution, en observant les mouvements de l'adversaire et en se préparant à la parade, pour éviter d'être surpris par une attaque pendant l'exécution de la marche.

Marche en arrière.

La marche en arrière a pour but de se mettre hors de portée de l'adversaire.

Pour l'exécuter :

Porter le pied gauche en arrière et faire suivre aussitôt le pied droit à sa distance de garde, sans déranger la position.

Ce pas sera généralement plus grand que celui de la marche en avant.

Appels.

Pour exécuter les *appels :* frapper légèrement le sol du pied droit sans déranger la position de la garde, le corps portant légèrement sur la jambe gauche.

Ce mouvement s'emploie généralement dans l'exécution du mur ; il sera souvent ordonné pour s'assurer que l'élève conserve toujours l'équilibre.

Déploiement du bras.

Allonger horizontalement le bras sans saccade et sans faire agir l'épaule, la main en supination (1), le fleuret dans le prolongement du bras, la pointe à hauteur de la main et le corps restant d'aplomb sur les hanches. Avoir soin de maintenir la monture à l'aide des doigts. (*Fig.* 9.)

Reprendre la garde le bras étant tendu.

Ployer le bras sans saccade et sans bouger l'épaule, et reprendre la position de la garde.

Développement.

Le *développement* est l'extension donnée à la garde pour chercher à toucher l'adversaire.

---

(1) *Nota. Supination :* position de la main les ongles en l'air.

Pronation : position de la main les ongles tournés vers la terre.

La main est en tenue moyenne lorsque les ongles sont tournés vers le côté.



Fig. 9.



Fig. 10.



Fig. 11.



Fig. 12.

Il doit être fait de telle sorte que le « relèvement » puisse s'accomplir aisément.

Pour l'exécuter : déployer le bras droit comme il est indiqué ci-dessus ; laisser tomber le bras gauche la main ouverte à environ $0^{m},10$ de la cuisse, la paume tournée en dehors, le pouce détaché, les doigts joints et allongés ; en même temps, tendre vivement le jarret gauche en ayant soin de conserver le pied gauche à plat et porter le pied droit en avant vis-à-vis du talon gauche en rasant le sol ; poser le pied à plat, le bas de la jambe perpendiculaire au sol, le corps restant d'aplomb sur les hanches, le menton détaché du cou et le regard fixé sur la pointe du fleuret. (*Fig.* 10.)

Relèvement.

Le *relèvement* consiste à reprendre la garde en arrière après avoir exécuté le développement.

Pour l'exécuter : plier le bras droit et relever le bras gauche, en même temps, ployer vivement le jarret gauche et se relever en s'aidant du jarret droit ; porter le pied droit à sa distance de garde en rasant le sol et le poser à plat, sans frapper, vis-à-vis du talon gauche. Se conformer pour le reste aux principes de la garde.

Le relèvement peut s'effectuer exceptionnellement en avant.

Pour l'exécuter : porter le pied gauche à la distance de garde en pliant le jarret gauche et en se conformant pour le reste aux principes de la garde.

Des lignes.

On appelle *lignes* les parties de l'espace où se forment les parades et où aboutissent les attaques et les ripostes.

L'espace est partagé par rapport à la main et dans le sens vertical en deux parties principales nommées ligne de gauche et ligne de droite. Chacune de celles-ci se divise à son tour par rapport à la main et dans le sens horizontal en ligne haute et ligne basse. (*Fig.* 11.)

Il en résulte, en réalité, quatre lignes, savoir :

1° Ligne de gauche et du dedans-haut ;

2° Ligne de gauche et du dedans-bas ;

3° Ligne de droite et du dehors-haut ;

4° Ligne de droite et du dehors-bas.

Du doigté.

Le *doigté* est la faculté de conduire la pointe du fleuret par l'action unique des doigts sur la poignée.

Le doigté est une qualité indispensable à tout bon tireur.

L'action du pouce et de l'index est prépondérante dans le doigté ; les autres doigts qui ne doivent jamais s'écarter de la poignée, aident les deux premiers à maintenir la pointe dans les feintes, dans les attaques et dans les parades. L'action des trois derniers doigts doit surtout se faire sentir lorsqu'il faut imprimer au fer de l'adversaire soit un choc, soit une pression.

Engagement.

L'*engagement* consiste à prendre avec le faible du fleuret le contact du fer de l'adversaire pour se couvrir.

Il peut avoir lieu dans chacune des quatre lignes et s'exécuter dans deux positions différentes de la main.

Il y a donc huit engagements qui sont :

1° Dans la ligne du dedans-haut, l'engagement de prime et celui de quarte.

2° Dans la ligne du dedans-bas, l'engagement de quinte et celui de septime.

3° Dans la ligne du dehors-haut, l'engagement de tierce et celui de sixte.

4° Dans la ligne du dehors-bas, l'engagement de seconde et celui d'octave.

L'engagement ne s'exécute que de pied ferme.

Les engagements les plus employés sont ceux de tierce et sixte pour la ligne du dehors-haut et de quarte pour la ligne du dedans-haut.

Engagement de quarte.

Prendre le contact du fer et se couvrir en portant le poignet à gauche vis-à-vis du téton gauche, la main tournée en demi-supination, la pointe du fleuret à hauteur de l'œil, et maintenir l'arme de l'adversaire en dehors des limites du corps.

Engagement de sixte.

Prendre le contact du fer et se couvrir en portant le poignet à droite vis-à-vis du téton droit, la main tournée en demi-supination, la pointe du fleuret à hauteur de l'œil, et maintenir l'arme de l'adversaire en dehors des limites du corps.

Engagement de tierce.

Prendre le contact du fer et se couvrir en portant le poignet à droite vis-à-vis du téton droit, la main tournée en pronation, la pointe du fleuret à hauteur de l'œil, et maintenir l'arme de l'adversaire en dehors des limites du corps.

Changement d'engagement.

Le *changement d'engagement* consiste à passer la pointe du fleuret sous la lame de l'adversaire dans le but de se couvrir du côté opposé à l'engagement.

Pour l'exécuter : baisser la pointe du fleuret, la faire passer, sous l'action des doigts, dans la ligne opposée, par le chemin le plus court, prendre le contact du fer et se couvrir comme il est indiqué à l'engagement.

Le changement d'engagement se fait de pied ferme, en marchant et en rompant. Il a pour but de contrarier la préparation de l'adversaire et de lui enlever l'avantage d'être couvert.

Double changement.

L'engagement étant pris, on appelle « *double changement* » la succession immédiate de deux changements de ligne ; il s'exécute sous l'action des doigts et sans déranger la position du poignet.

Le double changement s'exécute de pied ferme et en rompant, mais il faut surtout l'employer dans la marche, afin de rendre l'attaque sur préparation plus difficile.

La marche doit se terminer en même temps que le second changement.

Parades.

La *parade* consiste à détourner du corps le coup porté par l'adversaire. Elle s'exécute toujours du fort au faible de la lame.

La parade est directe ou circulaire.

Lorsqu'elle est circulaire, elle prend habituellement le nom de « *contre* ».

La parade est directe, lorsqu'elle chasse le fer de l'adversaire dans la ligne même où il se présente ; et elle est circulaire, lorsqu'elle chasse le fer dans la ligne opposée à l'attaque en décrivant un cercle.

La parade directe et la parade circulaire peuvent s'exécuter de deux façons, savoir : par *opposition* et par *battement* (ou du tac)

Elles s'exécutent par opposition, lorsqu'elles détournent le fer du corps sans secousse et en l'accompagnant par l'action seule du poignet.

Elles s'exécutent par battement ou du tac, lorsque, pour faciliter la riposte, elles détournent le fer du corps au moyen d'un battement sec obtenu par l'action du doigté. Dans les deux cas, le poignet et la pointe du fleuret doivent s'arrêter à la limite fixée pour l'engagement.

Les parades se prennent dans chaque ligne, la main tournée dans deux positions différentes. Il en résulte donc qu'il existe huit parades qui ont chacune leur contre. Ces parades sont :

Pour la ligne du	dedans-haut	: la prime et la quarte.
Id.	dedans-bas	: la quinte et la septime.
Id.	dehors-haut	: la tierce et la sixte.
Id.	dehors-bas	: la seconde et l'octave.

Parade de prime.

Porter la main, en la tournant en pronation, les ongles en avant, le pouce en dessous et soutenant la monture vis-à-vis et à hauteur du front, le bras plié, l'avant-bras placé horizontalement, le fleuret s'arrêtant à la limite fixée pour l'engagement, la pointe dirigée vers la ceinture de l'adversaire, fig. 12.

Etant dans cette position pour prendre le contre de prime : sur un dégagement, passer la lame du fleuret par-dessus le fer de l'adversaire en décrivant un cercle et la ramener dans la position ci-dessus.

Parade de seconde.

Baisser la main en la tournant en pronation, l'avant-bras horizontal, la pointe du fleuret dirigée vers la ceinture de l'adversaire.

Etant dans cette position, pour prendre le contre de seconde : sur un dégagement, passer la lame du fleuret par-dessus le fer de l'adversaire en décrivant un cercle et la ramener dans la position ci-dessus.

Parade de tierce.

Porter la main en pronation à hauteur du téton droit, le coude rentré et détaché du corps, la pointe du fleuret à hauteur et un peu en dehors de l'œil, fig. 13.

Etant dans cette position, pour prendre le contre de tierce : sur un dégagement ou un coupé, passer la lame du fleuret sous le fer de l'adversaire en décrivant un cercle et la ramener dans la position ci-dessus.

Parade de quarte.

Porter la main, tournée en demi-supination, à hauteur du téton gauche, le coude rentré et détaché du corps, la pointe du fleuret à hauteur et un peu en dehors de l'œil.

Etant dans cette position, pour prendre le contre de quarte : sur un dégagement ou un coupé, passer la lame



Fig. 13.



Fig. 14.

du fleuret sous le fer de l'adversaire en décrivant un cercle et la ramener dans la position ci-dessus.

Parade de quinte.

Porter la main, tournée en pronation, à hauteur de la ceinture, le bras presque allongé, le coude rentré, la lame dans une position transversale par rapport au corps, la pointe un peu plus haut que la main et en dehors de la ligne.

Etant dans cette position pour prendre le contre de quinte : sur un dégagement, passer la lame du fleuret sous le fer de l'adversaire en décrivant un cercle et la ramener dans la position ci-dessus.

Parade de sixte.

Porter la main, tournée en demi-supination, à hauteur du téton droit, le coude rentré et détaché du corps, la pointe du fleuret à hauteur et un peu en dehors de l'œil.

Etant dans cette position, pour prendre le contre de sixte : sur un dégagement ou un coupé, passer la lame du fleuret sous le fer de l'adversaire en décrivant un cercle et la ramener dans la position ci-dessus.

Parade de septime.

Porter la main, tournée en supination, à hauteur du téton gauche, le coude détaché du corps, la pointe du fleuret dirigée vers la ceinture de l'adversaire, fig. 14.

Etant dans cette position, pour prendre le contre de septime : sur un dégagement, passer la lame du fleuret

par-dessus le fer de l'adversaire en décrivant un cercle et la ramener dans la position ci-dessus.

Parade d'octave.

Porter la main, tournée en supination, à hauteur du téton droit, le coude détaché du corps, la pointe du fleuret en ligne et dirigée vers la ceinture de l'adversaire.

Etant dans cette position, pour prendre le contre d'octave : sur un dégagement, passer la lame du fleuret par-dessus le fer de l'adversaire en décrivant un cercle et la ramener dans la position ci-dessus.

De l'attaque.

L'*attaque* est l'ensemble des mouvements par lesquels le tireur cherche à toucher son adversaire.

L'attaque se termine par le *coup* tiré.

Elle est simple ou composée.

L'*attaque simple* est celle dans laquelle le coup n'est précédé d'aucune feinte.

Dans l'*attaque composée*, le coup est précédé d'une ou de plusieurs feintes, ou d'une attaque à l'épée.

L'attaque se fait de pied ferme ou en marchant, après un ou plusieurs changements d'engagement, ou après la parade.

Dans tous le cas, le tireur qui attaque doit observer la *retenue du corps*, c'est-à-dire ne faire partir le corps dans le développement pour toucher, que lorsque la pointe de son fleuret est arrivée dans la ligne où le coup doit être tiré le bras droit étant complètement tendu.

Du coup.

Le *coup* consiste à porter la pointe du fer au corps de l'adversaire.

Le coup doit être tiré avec *opposition*, c'est-à-dire de manière à fermer la ligne dans laquelle se termine l'attaque.

L'opposition se prend en portant la main vers la gauche ou vers la droite selon que le coup est tiré dans les lignes du dedans ou du dehors.

Il est très important que le tireur qui porte un coup, ait sa *mesure*, c'est-à-dire soit à distance convenable de son adversaire pour le toucher en se fendant.

On distingue trois coups différents : le coup droit — le dégagement — le coupé.

Coup droit.

Le *coup droit* est le coup tiré sans changer de ligne, en déployant le bras et en se développant pour toucher avec opposition.

Il se porte lorsque la ligne de l'engagement est ouverte et peut s'exécuter en quittant le fer de l'adversaire ou sans le quitter.

Il y a quatre coups droits, un dans chaque ligne.

Dégagement.

Le *dégagement* est le coup tiré dans une ligne autre que celle de l'engagement. Il s'exécute en passant par-dessous ou par-dessus le fer de l'adversaire, suivant qu'il a lieu de ligne haute à ligne haute ou de ligne basse à ligne basse.

Le dégagement a encore lieu de ligne haute à ligne basse et réciproquement.

Pour exécuter le dégagement de ligne haute à ligne haute :

Baisser la pointe du fleuret, la passer, par l'action du doigté et en déployant le bras, dans la ligne opposée à l'engagement, se fendre et toucher avec opposition.

Pour exécuter le dégagement de ligne haute à ligne basse et réciproquement :

Baisser ou lever la pointe du fleuret, la passer, en déployant le bras, dans la ligne basse ou haute ; se fendre et toucher avec opposition.

Pour exécuter le dégagement de ligne basse à ligne basse :

Lever la pointe du fleuret, la passer, par l'action du doigté et en déployant le bras, dans la ligne opposée, se fendre et toucher avec opposition.

Il résulte de ce qui précède qu'il existe deux dégagements partant de chaque ligne.

Coupé.

Le *coupé* est un dégagement exécuté en passant la pointe du fleuret par-dessus celle de l'adversaire.

Pour l'exécuter :

Lever la pointe du fleuret, par l'action du pouce et de l'index, et la faire passer dans la ligne opposée à l'engagement en ployant légèrement le bras ; déployer le bras, se fendre et toucher avec opposition.

Tromper la parade.

Tromper la parade, c'est l'éviter en faisant passer la

pointe du fleuret dans une ligne autre que celle dans laquelle la parade s'exécute.

Feinte.

La *feinte* est le simulacre du coup.

Elle se fait par l'action du doigté et l'extension du bras, de manière à forcer l'adversaire à prendre une parade.

Elle s'exécute sans se fendre et en ayant soin de conserver le corps d'aplomb sur les hanches.

Dans une attaque composée faite en marchant, la première feinte doit s'exécuter et se terminer en même temps que la marche.

Absence d'épée.

Faire une *absence d'épée*, c'est écarter son fer de celui de l'adversaire en ouvrant la ligne de l'engagement. L'absence d'épée a pour but d'inquiéter l'adversaire ou de l'engager à attaquer.

Ce mouvement découvrant le corps du tireur sera pratiqué avec beaucoup de circonspection.

Du coulé.

Le *coulé* se fait comme la feinte du coup droit.

Il consiste à glisser le fer le long de la lame de l'adversaire.

Une-deux, une-deux-trois.

Le « *une-deux* » est une attaque composée d'une feinte de dégagement et d'un dégagement dans une autre ligne trompant une parade simple.

Le « *une-deux-trois* » trompe deux parades simples.

Doublé.

Le « *doublé* » est une attaque composée d'une feinte de dégagement et d'un second dégagement dans la même ligne trompant la parade du contre.

Attaque à l'épée.

On appelle « *attaque à l'épée* » l'action que le tireur exerce avec son fer sur la lame adverse pour écarter celle-ci d'une position menaçante ou dans le but d'ébranler l'adversaire et, par suite, de lui porter plus facilement un coup.

Les attaques à l'épée sont :

Le battement. — La pression. — Le froissement et le liement.

Battement.

Le *battement* est un choc, ferme et sec, du faible au faible. Il s'exécute sans élan, par l'action seule des doigts, et en détachant légèrement la poignée de la paume de la main. Il s'effectue dans la ligne de l'engagement et aussi en changeant de ligne.

Le battement doit être assez fort lorsqu'il est suivi du coup droit, afin d'ouvrir suffisamment la ligne ; moins fort lorsqu'il sera suivi d'un changement de ligne latéral, afin d'éviter la rencontre du fer avec celui de l'adversaire dans la ligne nouvelle.

On s'attachera surtout à déployer le bras immédiatement après avoir exécuté le battement et non en même temps.

Pression.

La *pression* est une pesée opérée sur le faible de la lame de l'adversaire de manière à la déplacer. Elle s'exécute sans saccade, par l'action des doigts et sans déranger la position de la main.

Elle a pour but :

1° D'ouvrir la ligne de l'engagement ;

2° De profiter du moment où l'adversaire répond à la pression pour l'attaquer dans une ligne autre que celle de l'engagement ;

3° D'amener l'adversaire à attaquer pour se ménager une riposte.

Froissement.

Le *froissement* est une poussée énergique du faible au fort, faite à l'aide des doigts. pour ébranler fortement l'adversaire qui a le bras tendu. En l'exécutant l'élève doit avoir soin de bien soutenir la pointe de son fleuret afin de ne pas s'abandonner.

Pour exécuter le froissement :

S'emparer avec le fort de son fer du faible de la lame adverse ; exercer une forte pression en glissant le long de cette lame et en tendant le bras.

Liement.

Le *liement* consiste à faire passer le fer de l'adversaire d'une ligne haute dans une ligne basse pour y tirer et réciproquement.

Il s'exécute lorsque l'adversaire a le bras tendu.

Pour l'exécuter d'une ligne haute à une ligne basse :

Prendre l'opposition de quarte ou de sixte, s'emparer

avec le fort de son fer du faible de la lame adverse, prendre l'opposition de seconde, octave ou septime, en passant la pointe du fleuret par-dessus la main de l'adversaire et en déployant le bras ; se fendre et toucher dans la ligne basse avec opposition.

Pour l'exécuter de ligne basse à ligne haute :

Prendre l'opposition de septime, d'octave ou de seconde, faire passer la pointe du fleuret par-dessous la main de l'adversaire, revenir à l'opposition de sixte ou quarte en allongeant le bras et tirer dans la ligne haute en conservant l'opposition.

Croisé.

Le *croisé* consiste à faire passer le fer de l'adversaire de la ligne haute à la ligne basse pour riposter dans cette dernière.

Pour l'exécuter :

Prendre l'opposition de quarte, tierce ou sixte ; s'emparer avec le fort de son fer du faible de la lame adverse, faire passer celle-ci dans la ligne basse en formant la parade de seconde, octave ou septime, la pointe passant par-dessus le poignet de l'adversaire pour décrire son mouvement circulaire, et riposter dans la ligne basse.

Enveloppement.

L'*enveloppement* consiste à faire passer le fer de l'adversaire de la ligne basse dans la ligne haute pour riposter dans cette dernière.

Pour l'exécuter :

Prendre l'opposition de septime, de seconde ou d'octave, s'emparer avec le fort de son fer du faible de la

lame adverse, faire passer celle-ci dans la ligne haute en formant la parade de sixte ou de quarte, la pointe passant par-dessous le poignet de l'adversaire pour décrire son mouvement circulaire, et riposter dans la ligne haute.

Fausse attaque.

La *fausse attaque* est une attaque faite sans chercher à toucher, ni sans se fendre complètement. Elle a pour but :

1° D'ébranler l'adversaire ou de le tâter ;

2° De le faire parer et riposter pour se réserver une contre-riposte, ou une remise. Dans ce cas, la fausse attaque doit se faire en se développant presque complètement de façon à amener l'adversaire à riposter franchement.

Attaque sur préparation.

L'*attaque sur préparation* est celle qui, partant de l'immobilité absolue, surprend l'adversaire dans la préparation de la sienne.

Elle a lieu sur des absences d'épée, sur des feintes en dehors du corps ou dans la ligne basse, sur des battements, des pressions, des changements d'engagement, des doubles changements et enfin, sur tout mouvement fait par l'adversaire dans le but de *se loger* (1),

Les attaques sur préparation s'exécutent généralement par des coups simples, ou par ceux-ci précédés d'une attaque à l'épée.

---

(1) *Se loger*, c'est se rapprocher de l'adversaire à l'aide de feintes progressives qui conduisent la pointe du fleuret près du corps, de façon à assurer le succès de l'attaque en rendant la parade du coup final plus difficile.

Coup d'arrêt.

Le *coup d'arrêt* est une attaque vive exécutée sur une attaque en marchant de l'adversaire.

Il s'exécute lorsque, dans l'attaque en marchant, l'adversaire abandonne le fer, fait plusieurs feintes ou une attaque à l'épée.

Afin d'éviter le coup double, il faut que le coup d'arrêt, qui s'exécute toujours par un coup simple, soit porté au moment où l'adversaire lève le pied pour commencer sa marche.

Le temps.

Le temps est une attaque qui forme à la fois parade et riposte en fermant la ligne où doit se terminer l'attaque de l'adversaire. Il doit toujours se prendre avec opposition, soit sans se fendre, soit en se développant à demi.

En règle générale, il faut, autant que possible, ne le prendre que sur des coups d'au moins deux mouvements et en être très sobre ; car il est difficile à juger où à amener. Le temps peut se prendre très exceptionnelle- sur des coups simples.

Le temps se prend généralement sur des coups dont la finale a lieu dans la ligne de droite, afin d'éviter le coup double; toutefois on peut le prendre sur des coups composés se terminant dans la ligne de gauche, mais alors il faut arrêter le fer de l'adversaire dans la ligne du dehors-bas par les parades d'octave ou de seconde.

Exemples.

1° Sur un doublé de quarte en sixte :

Contre-dégager à la première feinte en allongeant le

bras dans la ligne de droite-haute et toucher avec opposition.

2° Sur le même doublé :

Opposer contre de quarte à la première feinte, déployer le bras dans la ligne de droite-haute et toucher avec opposition.

3° Sur un doublé de sixte en quarte :

Baisser la pointe à la première feinte en allongeant le bras et toucher dans la ligne basse en prenant octave ou seconde.

4° Sur le même doublé :

Opposer contre de sixte à la première feinte, baisser la pointe en allongeant le bras, et toucher dans la ligne basse en prenant octave ou seconde.

La remise.

La *remise* est une seconde attaque faite étant fendu, en remettant la pointe au corps avec opposition. Elle s'exécute sur un abandon de fer en riposte ; sur une riposte ou contre-riposte par le dégagement ou le coupé ; sur une riposte ou contre-riposte composée.

La remise se fait donc dans la ligne où s'est effectuée la parade et ne doit s'exécuter que sur des ripostes dont la finale a lieu dans la ligne du dehors-haut ; celles exécutées sur des coups dont la finale a lieu dans la ligne du dedans exposent trop au coup double.

Exemples.

1° Sur la parade de quarte, si le pareur quitte le fer ou riposte par le dégagement ou le coupé de quarte en sixte, remettre la pointe au corps avec opposition.

2° Sur la parade de tierce ou de sixte, si le pareur quitte le fer ou riposte par le une-deux ou le coupé-dégagé, remettre la pointe au corps avec opposition.

Redoublement.

Le *redoublement* est une seconde attaque faite étant fendu sur une parade sans riposte.

Il peut s'exécuter de deux manières :

1° En reprenant le fer par un battement et en cherchant à toucher par un coup droit, un dégagement, un coupé ou par une attaque composée.

2° Sans reprendre le fer et en cherchant à toucher par un dégagement, un coupé ou par une attaque composée.

Reprise d'attaque.

La *reprise d'attaque* est une attaque qui suit instantanément une phrase restée sans résultat, les tireurs ayant repris la garde.

Elle est simple ou composée.

Dérobement.

Par le *dérobement* on évite le fer de l'adversaire au moment où il veut exécuter un battement, une pression, un froissement, un changement d'engagement, un double changement, un liement, un croisé ou un enveloppement.

Il s'exécute par un dégagement ou un coupé.

Riposte.

La *riposte* est l'attaque qui suit la parade.

Elle prend les noms de :

1° *Riposte droite*, quand elle a lieu dans la même ligne que la parade.

Lorsque la parade se fait par battement et que la riposte droite suit immédiatement cette parade, elle prend le nom de « *riposte du tac-au-tac* » et doit s'exécuter avec la plus grande rapidité.

Lorsque la riposte droite est exécutée après une parade d'opposition, elle prend le nom de « *riposte d'opposition* » et doit être faite avec une assez grande élévation de main ;

2° *Riposte simple en changeant de ligne*, quand elle s'exécute par un dégagement ou un coupé ;

3° *Riposte composée*, quand elle s'exécute, par le une-deux, le doublé, etc. ;

4° *Riposte à temps d'arrêt*, quand elle n'a pas lieu immédiatement, l'instant d'arrêt ayant été déterminé par les mouvements de l'adversaire.

La riposte du tac-au-tac a toujours lieu de pied ferme, les autres ripostes peuvent être exécutées de pied ferme ou en se fendant.

Contre-riposte.

La *contre-riposte* est l'attaque qui suit la parade de la riposte.

Comme la riposte, la contre-riposte est droite, simple en changeant de ligne, composée ou à temps d'arrêt.

Elle se fait de pied ferme, étant fendu ou en se fendant.

Redoublement de riposte.

Le *redoublement* de riposte est la succession immédiate de deux ripostes.

Il se produit lorsque l'adversaire ayant paré la première riposte, ne contre-riposte pas.

Phrase d'armes.

La *phrase d'armes* est l'ensemble des attaques, parades, ripostes et contre-ripostes portées et rendues sans interruption qui se termine ou non par un résultat.

Exercices alternatifs.

Quand les élèves auront suffisamment pratiqué la leçon et qu'ils en exécuteront les divers mouvements avec facilité, l'instructeur passera à des exercices alternatifs qui ont pour objet de les préparer à l'assaut.

Dans ce but, mettant deux élèves en présence, il leur fera prendre la garde et commandera au premier, lorsqu'il se sera mis à portée, d'attaquer par un coup quelconque ; le second parera et ripostera de pied ferme.

Ils répéteront plusieurs fois cet exercice en augmentant de vitesse, puis ils changeront de rôle.

L'élève qui se trouvera sur la défensive évitera de temps en temps de parer pour s'assurer si l'adversaire attaque franchement.

Cet exercice, simple d'abord, sera rendu de plus en plus compliqué. Lorsqu'ils l'exécuteront très bien, les élèves pourront passer à l'assaut.

Le mur.

Le mur comprend quelques coups et parades de convention qui précèdent ordinairement l'assaut, et dont le but est d'assouplir les membres des tireurs.

Assaut.

L'assaut est le simulacre du combat, c'est l'application constante des leçons enseignées. Il sera autorisé seulement pour les élèves entièrement initiés à tous les principes de l'escrime.

L'assaut réclame le concours de toutes les facultés intellectuelles et physiques du tireur.

L'attention doit être continuellement tendue pour observer l'adversaire et saisir le moment favorable pour l'attaque ou la parade. Au calme qui permet de concevoir, il faut joindre la décision qui assure une exécution rapide et hardie.

A l'assaut, on ne doit pas uniquement tirer le coup de bouton. Les élèves s'appliqueront surtout à conserver une position classique, une tenue sévère et à exécuter tous les mouvements avec la plus grande correction possible.

On se conformera aux recommandations suivantes :

Se mettre en garde de manière à toucher l'épée de son adversaire tout en étant hors de portée de ses coups ; ne pas hésiter à rompre pour conserver sa distance ; régler ses moyens d'attaque et de défense sur les mouvements de son adversaire ; être sobre de mouvements et procéder de préférence par coups directs sur préparation ; se relever vivement, le coup ayant ou non porté, et ne riposter qu'après avoir bien exécuté la parade.

Quand le coup de l'adversaire a porté, il faut le déclarer en disant à haute voix : « touché ».

L'assaut entre élèves doit être livré sous la surveillance d'un maître, qui fera ressortir les fautes commises et indiquera le moyen de les éviter.

Il est bon de ne pas en prolonger la durée au delà de quinze minutes.

Le maître s'attachera à conserver à l'assaut son caractère de lutte courtoise et fera observer par les tireurs les règles de la bienséance et de la bonne camaraderie.

Bien qu'étant passés à l'assaut, les élèves continueront à pratiquer fréquemment la leçon.

Des gauchers.

Pour les tireurs qui tiennent leur arme de la main gauche, les lignes du dedans se trouvent à droite de la lame et les lignes du dehors à gauche.

En tenant compte de ce changement dans les lignes et, par suite, dans les engagements et dans les parades, on peut appliquer à l'usage des gauchers la théorie qui a été exposée pour les droitiers, sans qu'il soit nécessaire d'y ajouter aucune règle particulière. Les gauchers ne disposent d'ailleurs d'aucun coup ni d'aucune parade qui leur soient propres.

Le droitier qui n'a pas l'habitude de faire des armes avec un gaucher est généralement dérouté quand il a affaire à un tel adversaire. La différence dans les engagements contrarie, en effet, ses mouvements, et, de plus, les parades qu'il rencontre étant inverses de celles qui lui sont opposées par les droitiers, lui dérangent la main.

Le gaucher éprouve d'ailleurs la même gène quand, par hasard, il rencontre un adversaire tirant comme lui de la main gauche.

Il est donc nécessaire que l'élève soit exercé également à bien ajuster ses coups et à tromper le fer du gaucher.

A cet effet, le maître devra lui donner, de temps en temps, la leçon de la main gauche et le familiariser avec les parades du gaucher.

Dans l'assaut, les moyens d'attaque et de défense contre le gaucher ne diffèrent pas de ceux employés contre le droitier : dans l'un et dans l'autre cas, ils reposent sur l'observation rigoureuse des règles de l'escrime. Le jugement du tireur lui permettra, d'ailleurs, de combattre n'importe quel jeu, pourvu qu'il apporte dans l'exécution des mouvements, la vitesse et l'à-propos sans lesquels il n'est pas possible d'acquérir une grande force.

Dans un assaut avec un gaucher, il sera utile pour le droitier de tenir compte des remarques suivantes :

1° Le gaucher a volontiers recours à la parade de quarte qu'il exécute avec autorité et qui désarme souvent le droitier dont la main n'est pas habituée à rencontrer, du côté extérieur, une parade aussi vigoureuse. Il faut donc éviter, autant que possible, de fournir au gaucher l'occasion de prendre cette parade, à moins qu'on ne puisse, pour la riposte droite dans la ligne du dedans-haut, tourner la main de tierce.

Cette position de la main est encore recommandable lorsqu'après avoir paré quarte, le droitier riposte dans la ligne droite, pourvu qu'il ait soin de bien marquer l'opposition ;

2° Le gaucher place bien sa riposte dans les lignes du dessous, après une parade de quarte ou de contre de quarte. Il importe donc, dans la retraite, d'être prêt à défendre soigneusement ces lignes ;

3° Les ripostes dans la ligne basse du dehors sont

généralement les meilleures contre le gaucher, qui est moins apte à parer la seconde que la septime ;

4° Il est prudent de ne faire un liement que lorsque le fer du gaucher se présente dans la ligne du dehors du droitier, afin d'éviter que l'adversaire ne porte la pointe au corps.

CHAPITRE II.

INSTRUCTION PRATIQUE

Méthode d'enseignement.

L'instructeur commencera par donner aux élèves des notions préliminaires qui porteront sur la nomenclature du fleuret, la manière de tenir le fleuret, la garde, les rassemblements, le salut, la marche, les appels, le déploiement du bras, le développement et le relèvement.

Il les placera en garde le plus correctement possible, en leur faisant prendre une position appropriée à leur conformation, de façon à ne pas trop les gèner ; puis, au fur et à mesure qu'ils deviendront plus souples par le travail, il s'appliquera à leur rendre cette position aisée et naturelle.

Il expliquera clairement tous les mouvements et les exécutera d'abord lui-même.

Quand les élèves sauront convenablement prendre les positions de la garde, marcher, rompre, se fendre et se relever, l'instructeur leur enseignera la manière de manier le fleuret à l'aide des doigts et leur fera faire de nombreux exercices de doigté.

Il passera ensuite à la connaissance des lignes, des engagements, des changements d'engagement, des coups et des parades et fera exécuter tous les mouvements qui s'y rattachent.

Comme il est très important pour la suite de l'instruc-

tion que les élèves soient bien affermis dans la pratique des premiers principes, l'instructeur les tiendra sur la première leçon jusqu'à ce qu'ils exécutent avec facilité et correction tous les mouvements préliminaires.

Puis, il pourra passer à l'enseignement au plastron qui se donne individuellement et comprend huit leçons.

L'exercice du mur fait l'objet d'une dixième leçon.

La progression de l'enseignement est réglée de façon que la connaissance successive des divers moyens d'attaque et de défense, ainsi que leur mise en œuvre avec rapidité et précision, correspondent au développement graduel des facultés physiques et intellectuelles de l'élève.

L'instructeur doit mettre beaucoup de clarté dans ses démonstrations et définir d'une façon nette et précise tous les termes propres à l'escrime. Il rappellera constamment les élèves à l'observation rigoureuse des premiers principes et surveillera attentivement la position du corps et de la main.

Qu'on ne perde pas de vue, en effet, que *la correction constante dans le travail d'étude procure infailliblement la force avec l'élégance.*

Règles générales à observer pour l'exécution des leçons.

1° L'élève engagera toujours le fer sans commandement.

2° L'instructeur fera exécuter chaque exercice, attaque et parade de l'attaque, dans les deux lignes, avant de passer au suivant, et le fera précéder du changement ou du double changement selon le cas.

3° Chaque exercice sera terminé par la fente suivie

de la remise en garde, que le coup ait touché ou non, à moins d'indication contraire.

4° L'instructeur ne se servira pas de la main pour fixer sur le plastron le bouton de l'élève et il évitera de tirer sur le bouton pour augmenter le développement. Dans les commencements, il aidera à l'élévation de la main en plaçant sa garde sous le fleuret de l'élève. Il lui est, enfin, interdit d'avancer le corps au devant du coup, ce qui nuirait à l'appréciation de la distance.

5° Chaque leçon sera terminée par deux appels, le rassemblement en avant et le salut.

6° Pendant le cours de la leçon, l'instructeur fera quelquefois assembler, afin de donner un repos momentané à l'élève.

7° L'instructeur fera faire la leçon d'abord lentement, afin de permettre à l'élève de bien comprendre les coups portés ; il cherchera ensuite à faire acquérir la plus grande vitesse possible. A cet effet, il fera exécuter les mouvements d'abord en décomposant, puis sans décomposer.

Exemples :

En décomposant.	Sans décomposer.
I. 1° Changez l'engagement ou doublez le changement.	I. 1° Changez l'engagement ou doublez le changement.
2° Déployez le bras.	2° Tirez droit.
3° Fendez-vous — restez fendu.	3° En garde.
4° En garde.	

II. 1° Changez l'engagement ou doublez le changement. 2° Feinte de dégagement. 3° Je prends un contre: trompez. 4° Fendez-vous — restez fendu. 5° En garde.	**II.** 1° Changez l'engagement ou doublez le changement. 2° Doublez. 3° En garde.
III. 1° Changez l'engagement ou doublez le changement, marchez (ou rompez). 2° Déployez le bras. 3° Fendez-vous — restez fendu. 4° En garde.	**III.** 1° Changez l'engagement ou doublez le changement, marchez (ou rompez). 2° Tirez droit. 3° En garde.
IV. 1° Changez l'engagement ou doublez le changement. 2° Feinte de dégagement en marchant. 3° Je prends un contre : trompez. 4° Fendez-vous — restez fendu. 5° En garde.	**IV.** 1° Changez l'engagement ou doublez le changement. 2° Doublez en marchant. 3° En garde.
V. 1° Changez l'engagement. 2° Opposez (ou parez) quarte. 3° Ripostez droit. 4° En garde.	**V.** 1° Changez l'engagement. 2° Opposez (ou parez) quarte et ripostez droit. 3° En garde.

DÉTAIL DES LEÇONS

PREMIÈRE LEÇON

1. Manière de tenir le fleuret.
2. Mouvement préparatoire à la mise en garde.
3. Mise en garde en cinq temps.
4. Mise en garde en arrière.
5. Rassemblements.
6. Salut.
7. Reprise de la garde après le rassemblement.
8. Marche en avant.
9. Marche en arrière (ou rompre).
10. Appels.
11. Déploiement du bras.
12. Reprendre la garde le bras étant tendu.
13. Développement.
14. Relèvement.
15. Définition des lignes.
16. Exercices du doigté sur les parades de tierce, quarte, sixte, septime et octave.
17. Des engagements.
18. Des changements d'engagement.
19. Des doubles changements.
20. Indication des coups et des parades.

DEUXIÈME

Attaques directes composées de un à trois mouvements.

1. Tirez droit . . . .

2. Dégagez . . . .

3. Doublez . . . .

4. Doublez, dégagez . . . .

5. Une-deux . . . .

6. Une-deux, trompez le contre. . . . .

7. Une-deux-trois . . . .

8. Coupez . . . .

9. Coupez, dégagez . . . .

10. Coupez, une-deux . . . .

11. Dégagez, coupez . . . .

12. Dégagez, coupez, dégagez . . . .

Nota. — Quand l'élève connaîtra suffisamment cette leçon de pied ferme,
En règle générale, lorsque l'attaque sera composée, faire exécuter la première

ÉÇON



Parades des attaques et ripostes droites de pied ferme ou en se fendant.

. . . . . 1. Quarte ou contre de sixte.

. . . . . 2. { Sixte.
Contre de quarte.

. . . . . 3. { Contre de quarte, sixte.
Contre de quarte, deux fois.

. . . . . 4. { Contre de quarte, sixte, quarte.
Contre de quarte, sixte, contre de sixte.

. . . . . 5. { Sixte, quarte.
Sixte, contre de sixte.

. . . . . 6. { Sixte, contre de sixte, quarte.
Sixte, contre de sixte, deux fois.

. . . . . 7. { Sixte, quarte, sixte.
Sixte, quarte, contre de quarte.

. . . . . 8. { Sixte.
Contre de quarte.

. . . . . 9. { Sixte, quarte.
Sixte, contre de sixte.

. . . . . 10. { Sixte, quarte, sixte.
Sixte, quarte, contre de quarte.

. . . . . 11. { Sixte, quarte.
Sixte. contre de sixte.

. . . . . 12. { Sixte, quarte, sixte.
Sixte, quarte, contre.

'instructeur la lui fera exécuter en marchant ou sur la marche.
'einte aussitôt que le pied se lève pour commencer la marche.

TROISIÈME

Attaques précédées du battement, de la pression ou du coulé.

1. Battez, pressez ou coulé, tirez droit . . . .

2. Id. id. dégagez . . . .

3. Id. id. trompez le contre ou trompez le contre deux fois.

4. Id. id. trompez le contre, dégagez . . . .

5. Id. id. doublez . . . .

6. Id. id. doublez, dégagez . . . .

7. Id. id. une-deux . . . .

8. Id. id. une-deux, trompez le contre . . . .

9. Id. id. une-deux-trois . . . .

10. Id. id. coupez . . . .

11. Id. id. coupez, dégagez. . . . .

Nota. — Cette leçon s'exécute en marchant ou sur la marche ; faire le battement, a pression ou le coulé aussitôt que le pied se lève pour commencer la marche.

.EÇON

?arades des attaques et ripostes de pied ferme ou en se fendant, par le coup droit, par le dégagement ou par le coupé.

. . . . . 1. Quarte.

. . . . . 2. Sixte. / Contre de quarte.

. . . . . 3. Contre de sixte, quarte ou deux contres de sixte et quarte. / Contre de sixte deux fois, ou contre de sixte trois fois.

. . . . . 4. Contre de sixte, quarte, sixte. / Contre de sixte, quarte, contre de quarte.

. . . . . 5. Contre de quarte, sixte. / Contre de quarte, deux fois.

. . . . . 6. Contre de quarte, sixte, quarte. / Contre de quarte, sixte, contre de sixte.

. . . . . 7. Sixte, quarte. / Sixte, contre de sixte.

. . . . . 8. Sixte, contre de sixte, quarte. / Sixte, contre de sixte deux fois.

. . . . . 9. Sixte, quarte, sixte. / Sixte, quarte, contre de quarte.

. . . . . 10. Sixte. / Contre de quarte.

. . . . . 11. Sixte, quarte. / Sixte, contre de sixte.

Nota. — L'instructeur trompera souvent le changement et le double changement.

Attaque dans la ligne basse.

1. Feinte du coup droit, dégagez dessous . . . .

2. Id. feinte dessous, dégagez dessous ou dessus . . . . . .

3. Id. trompez le contre dessous . . . .

4. Id. trompez le contre dessous, dégagez dessous ou dessus . .

5. Feinte de dégagement dessus, trompez le contre dessous. . . . . . .

6. Id. trompez le contre dessous, dégagez dessous ou dessus.

7. Id. dégagez dessous . . . .

8. Id. feinte de dégagement dessous, dégagez dessous ou dessus . . . .

9. Feinte de une-deux dessus, dégagez dessous . . . .

10. Id. id. trompez le contre dessous . . . .

11. Feinte du coupé, dégagez dessous . . . .

12. Id. feinte de dégagement dessous, dégagez dessous ou dessus.

13. Id. feinte de dégagement dessus, dégagez dessous . . . .

Nota. — Faire également exécuter ces attaques précédées du battement et de la pression, et les faire en marchant ou sur la marche.

LEÇON.

Parades des attaques et ripostes droites de pied ferme ou en se fendant.

. . . . . . 1. Quarte et septime.

. . . . . . 2. { Quarte, septime, octave ou contre de septime.
Quarte, septime, quarte.

. . . . . . 3. Contre de sixte, octave.

. . . . . . 4. { Contre de sixte, octave, septime ou contre d'octave.
Contre de sixte, octave, sixte.

. . . . 5. Contre de quarte, septime.

. . . . . 6. { Contre de quarte, septime, octave ou contre de septime.
Contre de quarte, septime, quarte.

. . . . 7. Sixte, octave.

. . . . 8. { Sixte, octave, septime ou contre d'octave.
Sixte, octave, sixte.

. . . . 9. Sixte, quarte, septime.

. . . . 10. Sixte, contre de sixte, octave.

. . . . 11. Sixte, octave.

. . . . 12. { Sixte, octave, septime ou contre d'octave.
Sixte, octave, sixte.

. . . . 13. Sixte, quarte, septime.

Nota. — Quand l'attaque aura lieu dessus, la riposte pourra se faire également dessous et réciproquement.

CINQUIÈME

Attaques trompant le changement d'engagement et le double changement.

1.	A mon changement ou à mon double changement, tirez droit		
2.	Id.	id.	dégagez . . . . .
3.	Id.	id.	doublez. . . . . .
4.	Id.	id.	doublez, dégagez. . .
5.	Id.	id.	une-deux . . . . .
6.	Id.	id.	une-deux, trompez le contre . . . . .
7.	Id.	id.	une-deux-trois . . .
8.	Id.	id.	battez, tirez droit. . .
9.	Id.	id.	id. dégagez . . .
10.	Id.	id.	id. une-deux . .
11.	Id.	id	coupez . . . . . .
12.	Id.	id.	coupez, dégagez . . .

Nota. — Cette leçon s'exécute en marchant ou sur la marche, l'instructeur devra faire le change-ment d'engagement ou le double changement aussitôt que le pied se lève pour commencer la marche.

LEÇON.

Parades des attaques et ripostes de pied ferme en se fendant, par le coup droit, par le dégagement, par le doublé, par le une-deux, par le coupé, par le coupé dégagé.

. . . . . . 1. Quarte.

. . . . . . 2. { Sixte.
Contre de quarte.

. . . . . . 3. { Contre de quarte, sixte.
Contre de quarte, deux fois.

. . . . . . 4. { Contre de quarte, sixte, quarte.
Contre de quarte, sixte, contre de sixte.

. . . . . . 5. { Sixte, quarte.
Sixte, contre de sixte.

. . . . . . 6. { Sixte, contre de sixte, quarte.
Sixte, contre de sixte deux fois.

. . . . . . 7. { Sixte, quarte, sixte.
Sixte, quarte, contre de quarte.

. . . . . . 8. { Quarte.
Contre de sixte.

. . . . . . 9. { Sixte.
Contre de quarte.

. . . . . . 10. { Sixte, quarte.
Sixte, contre de sixte.

. . . . . 11. { Sixte.
Contre de quarte.

. . . . . . 12. { Sixte, quarte.
Sixte, contre de sixte.

Nota. — L'instructeur fera varier les ripostes composées en passant d'une ligne haute dans une ligne basse.

Attaques précédées du battement dans la ligne opposée et attaques par le liement.

1. Battez dans la ligne opposée, tirez droit		
2.	Id.	dégagez . . . .
3.	Id.	doublez . . . .
4.	Id.	une-deux . . . .
5.	Id.	coupez . . . .
6.	Id.	coupez-dégagez . . . .
7.	Liez	tirez droit . . . .
8.	Id.	dégagez dessus ou dessous . . . .

Nota. — Ces attaques s'exécutent en marchant ou sur la marche ; faire le battement ou le liement aussitôt que le pied se lève pour commencer la marche.

LEÇON.

Parades diverses et ripostes simples de pied ferme.

. . . . . . 1. Parez prime et ripostez : Droit. / Par le coupé.
Parez prime, coupez, parez quarte, ripostez droit.

. . . . . . 2. Parez seconde et ripostez : Dessous.

. . . . . . 3. Parez tierce et ripostez droit : La main de quarte. / La main de prime.
Id. et ripostez dessous, la main de seconde.

. . . . . . 4. Opposez quarte et ripostez dessous par le croisé.

. . . . . . 5. Parez quinte et ripostez, la main de quarte.

. . . . . . 6. Opposez sixte et ripostez dessous par le croisé.

. . . . . . 7. Opposez septime, enveloppez et ripostez droit.

. . . . . . 8. Opposez octave, enveloppez et ripostez droit.

SEPTIÈME

Attaques composées de quatre mouvements.

1. Doublez, une-deux . . . .

2. Doublez dans les deux lignes . . . .

3. Une-deux, trompez le contre, dégagez . . . .

4. Une-deux-trois, trompez le contre. . . . .

5. Une-deux-trois-quatre . . . .

Nota. — Cette leçon peut également s'exécuter en marchant ou sur la marche.

LEÇON

Parades des attaques et ripostes droites de pied ferme et en se fendant.

. . . . . . 1. { Contre de quarte, sixte, quarte, sixte.
Contre de quarte, sixte, quarte, contre de quarte.

. . . . . . 2. { Contre de quarte, sixte, contre de sixte, quarte.
Contre de quarte, sixte, contre de sixte deux fois.

. . . . . . 3. { Sixte, contre de sixte, quarte, sixte.
Sixte, contre de sixte, quarte, contre de quarte.

. . . . . . 4. { Sixte, quarte, contre de quarte, sixte.
Sixte, quarte, contre de quarte deux fois

. . . . . . 5. { Sixte, quarte, sixte, quarte.
Sixte, quarte, sixte, contre de sixte.

HUITIÈME

Exercices sur les contre-ripostes

Premie

Feintes de l'élève.	Parades de l'instructeur.	Ripostes d
Feinte de dégagement.	Directe ou circulaire.	Par le coup droit.
Id.	Id.	Par le dégagement.
Id.	Id.	Par le doublé.
Id.	Id.	Par le une-deux.
Id.	Id.	Par le coupé.
Id.	Id.	Par le coupé-dégagé.

Nota. — La feinte de l'élève pourra se faire également par le doublé, l

Deuxièm

Feintes de l'élève.	Parades de l'instructeur.	Ripostes droites d
Feinte de dégagement.	Directe ou circulaire.	Ripostez droit.
Id.	Id.	Id.
Id.	Id.	Id.
Id.	Id.	Id.
Id.	Id.	Id.
Id.	Id.	Id.

Même nota que pour le 1er exercice.

LEÇON

de pied ferme ou en se fendant.

exercice.

l'instructeur.	Parades de l'élève.	Contre-ripostes droites de l'élève.
	Sixte ou contre de quarte.	Faire riposter ou tirer droit.
	Quarte ou contre de sixte.	Id.
	Contre de sixte, quarte ou 2 contres de sixte.	Id.
	Quarte et sixte ou quarte et contre.	Id.
	Quarte ou contre de sixte.	Id.
	Quarte et sixte ou quarte et contre de quarte.	Id.

une-deux, le coupé et le coupé dégagé ; se conformer pour le reste au tableau.

exercice.

l'instructeur.	Parades de l'élève.	Contre-ripostes (simples et composées) de l'élève.
	Sixte ou contre de quarte.	Par le coup droit.
	Id.	Par le dégagement.
	Id.	Par le doublé.
	Id.	Par le une-deux.
	Id.	Par le coupé.
	Id.	Par le coupé-dégagé.

NEUVIÈME

Exercices sur les 2es contre-ripostes

Premie

Feintes de l'instructeur.	Parades de l'élève.	Ripostes droites de l'élève.	Parades de l'instructeur.
Feinte de dégagegement.	Directe ou circulaire.	Ripostez droit.	Directe ou circulaire.
Id.	Id.	Id.	Id.
Id.	Id.	Id.	Id.
Id.	Id.	Id.	Id.
Id.	Id.	Id.	Id.
Id.	Id.	Id.	Id.

Même nota que pour le 1er exercice de la 8e leçon sauf que la feinte ser

Deuxièm

Feintes de l'instructeur.	Parades de l'élève.	Ripostes droites de l'élève.	Parades de l'instructeur.
Feinte de dégagement.	Directe ou circulaire.	Ripostez droit.	Directe ou circulaire.
Id.	Id.	Id.	Id.
Id.	Id.	Id.	Id.
Id.	Id.	Id.	Id.
Id.	Id.	Id.	Id.
Id.	Id.	Id.	Id.

Même nota que pour le 1er exercice de la 8e leçon, sauf que la feinte ser

.EÇON

e pied ferme ou en se fendant.

cercice.

ontre-ripostes simples ou mposées de l'instructeur	Parades simples ou composées de l'élève.	2es contre-ripostes droites de l'élève.
ar le coup droit.	Sixte ou contre de quarte.	Faire riposter ou tirer droit
ar le dégagement.	Quarte ou contre de sixte.	Id.
ar le doublé.	Contre de sixte, quarte ou 2 contres de sixte.	Id.
ar le une-deux.	Quarte et sixte ou quarte et contre de sixte.	Id.
ar le coupé.	Quarte ou contre de sixte.	Id.
ar le coupé-dégagé.	Quarte et sixte ou quarte et contre de quarte.	Id.

iite par l'instructeur.

xercice.

ontre-ripostes de l'élève.	Parades de l'élève.	2es contre-ripostes simples ou composées de l'élève.
ipostez droit.	Directe ou circulaire.	Par le coup droit.
Id.	Id.	Par le dégagement.
Id.	Id.	Par le doublé.
Id.	Id.	Par le une-deux.
Id.	Id.	Par le coupé.
Id.	Id.	Par le coupé-dégagé.

aite par l'instructeur.

DIXIÈME

LE

Premier

Étant hors de portée, exécuter ensemble ce qui suit :

1. Prendre la position préparatoire à la mise en garde.
2. Faire un pas en avant en prenant le premier temps du salut.
3. Saluer à gauche, le bras demi-tendu, la main à hauteur du téton, les ongles tourner la tête à gauche, *figure* 15.
4. Saluer à droite comme ci-dessus, les ongles en dessous, *figure* 16.
5. Prendre la position du 1er temps de la garde.
6. La mise en garde en quatre temps.
7. Rassembler en arrière.

Sur l'invitation à l'attaque par les mots « *A vous* » exécuter le 2e temps.

Deuxième

1. Porter la main à hauteur de l'épaule, le fleuret dans le prolongement du
2. Se fendre (l'adversaire pare prime).
3. Se relever et prendre ensemble le 1er temps de la garde.
4. La mise en garde en quatre temps.
5. Dégager (l'adversaire pare tierce et descend la main de seconde). *Nota.*— Sur la parade ouvrir légèrement la côté gauche à hauteur du sommet de
6. En garde (et joindre le fer).
7. Dégager (l'adversaire pare quarte et descend la main de septime). *Nota.*
8. En garde (et joindre le fer).
9. Dégager (comme le 5e).
10. En garde (et joindre le fer).
11. Dégager (comme le 7e).
12. En garde (et joindre le fer).
13. Deux appels (ensemble).
14. Rassembler en arrière (ensemble).

Troisième

(Comme le deuxième

Quatrième

(Ensem

1. Saluer à gauche.
2. Saluer à droite.
3. Prendre le premier temps de la garde
4. La mise en garde en quatre temps.
5. Rassembler en avant.
6. Exécuter le salut.

LEÇON

MUR

temps.

au-dessus, la pointe du fleuret un peu au-dessus du sommet de la tête et

temps.

bras.

main et porter, en le soutenant du pouce et des deux premiers doigts, le fleuret sur le
la tête, la pointe en arrière et le regard fixé entre le bras et le fleuret, *figure* 17.

— Porter le fleuret sur le côté droit et se conformer pour le reste à ce qui est
prescrit ci-dessus, *figure* 18.

emps.
en faisant alterner.)

emps
le.)



Fig. 45



Fig. 16.



Fig 17.

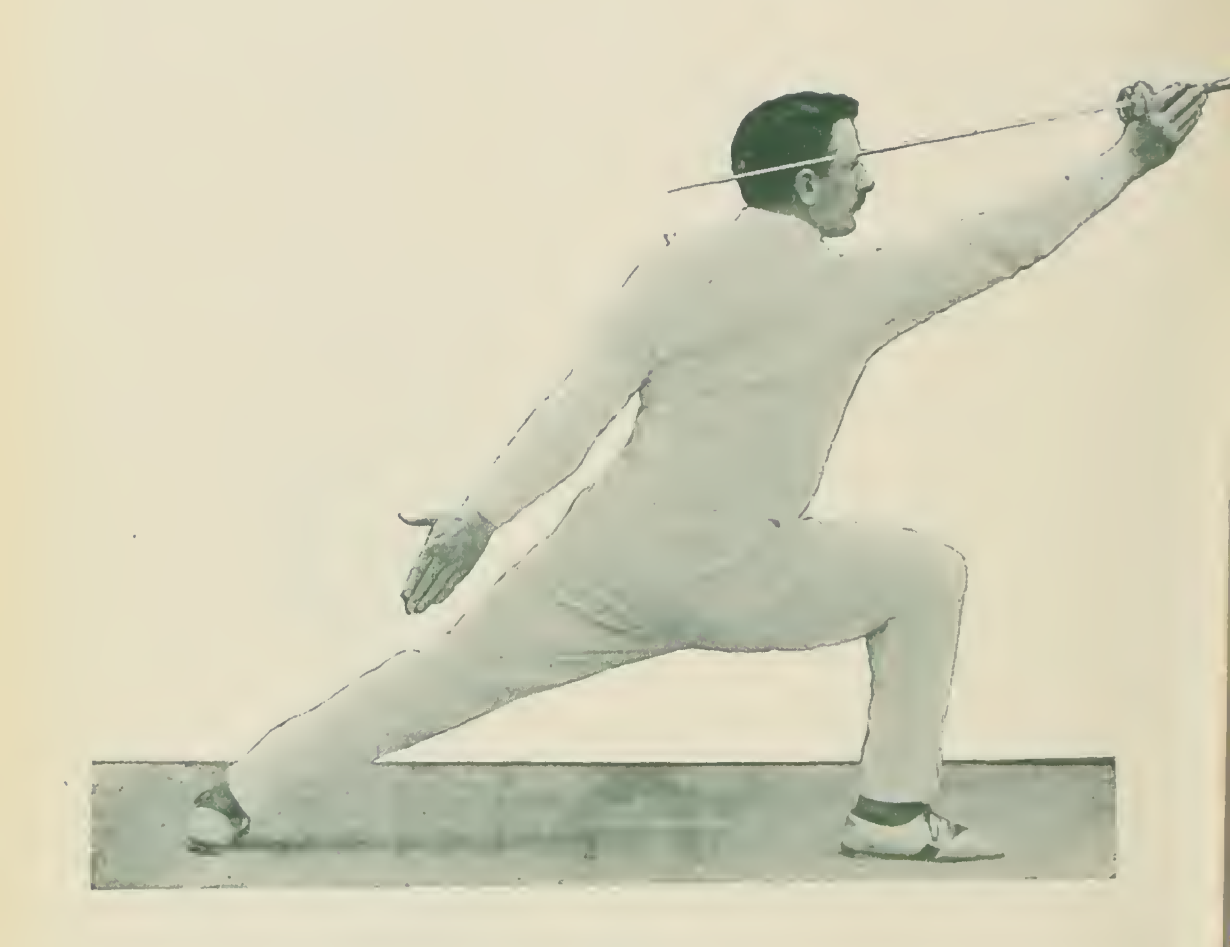


Fig. 18.

DEUXIÈME PARTIE

ESCRIME AU SABRE

CHAPITRE I.

INSTRUCTION THÉORIQUE.

Du sabre.

Le sabre se compose d'une lame tranchante, terminée par une pointe et d'une monture formée de trois pièces : la poignée, la garde à une ou plusieurs branches, avec coquille à rebords, et la calotte.

On donne le nom de *soie* à la partie de la lame qui est logée dans la monture et dont l'extrémité est rivée à la calotte.

La partie attenante à la coquille de la garde s'appelle *talon*.

Le *dos* de la lame est la partie opposée au tranchant.

De même que dans la lame du fleuret, on distingue dans la lame du sabre, le *fort* et le *faible*.

Manière de tenir le sabre.

Placer le pouce à plat sur le dos de la poignée et près de la garde, les autres doigts entourant la poignée, les ongles en dessous, le tranchant à droite.

Le sabre doit être tenu solidement des doigts ; on conservera la souplesse au poignet qui est le moteur principal.

Position préparatoire à la mise en garde.

Étant dans la position du soldat, faire un demi-à-gauche sans disjoindre les talons, les pieds se plaçant en équerre, les jarrets tendus, le bras droit allongé et détaché du corps, la lame dans le prolongement du bras, la pointe à quelques centimètres du sol, les ongles tournés en dessous, le pouce à gauche, la tête droite, le bras gauche ployé en arrière et le dos de la main appuyé à la ceinture, fig. 19.

Mise en garde.

La mise en garde se fait en trois temps :

1. Etant dans la position préparatoire, élever le sabre en conservant le bras tendu et arrêter la main à hauteur et un peu à droite des yeux, les ongles en dessous, le tranchant à droite et le sabre dans le prolongement du bras, fig. 20.

2. Exécuter deux moulinets de bas en haut en commençant à gauche, ployer la saignée du bras, arrêter la main à hauteur du téton droit et vis-à-vis de l'épaule, les ongles en dessous, le coude rentré et près du corps, la pointe du sabre à hauteur des yeux, fig. 21.

3. Ployer sur les jarrets en écartant les genoux, porter le pied droit en avant et à plat à une distance telle que le bas de la jambe soit perpendiculaire au sol en conservant sa direction vis-à-vis du talon gauche, le corps droit sur



Fig. 19.



Fig. 20.



Fig. 21.



Fig. 22.

les hanches et aussi effacé que la conformation de l'élève le permettra, la verticale abaissée du genou gauche tombant un peu vers l'intérieur, fig. 22.

Engagement.

Étant dans la position de la garde : joindre le fer et se couvrir en portant le poignet à droite ou à gauche.

L'engagement de tierce est celui que l'on prend généralement.

Rassemblement en avant.

Etant dans la position de la garde :

1. Élever le bras droit en avant, la main à hauteur et un peu à droite des yeux, les ongles en dessous et le sabre dans le prolongement du bras ;
2. Replacer le talon gauche en équerre contre le talon droit en se redressant, les jarrets tendus.

Rassemblement en arrière.

1. Comme le 1° du rassemblement en avant ;
2. Replacer le pied droit en équerre contre le talon gauche en se redressant, les jarrets tendus.

Salut.

Étant dans la position du premier temps de la garde :

1. Ployer le bras, porter la main, les ongles tournés vers le corps, à hauteur et à environ $0^{m},10$ du menton, le sabre tenu verticalement ;
2. Baisser lentement le sabre en étendant le bras de toute sa longueur et arrêter la pointe à quelques centi-

mètres du sol, la main un peu en dehors, les ongles au-dessus, la lame dans le prolongement du bras.

Pour la marche en avant et en arrière, les appels, la reprise de la garde le bras étant tendu, la feinte et la retraite, voir l'escrime au fleuret.

Déploiement du bras.

Le déploiement du bras peut s'exécuter de deux manières :

1. En étendant le bras, la main en pronation, le tranchant à droite ;

2. Par le moulinet à gauche ou à droite, en arrêtant le sabre le tranchant en dessous, fig. 23.

Moulinet à gauche.

Étant dans la position du premier temps de la garde, faire décrire au sabre, en rasant la poitrine, un cercle en arrière à gauche, de bas en haut, au moyen du poignet, en ouvrant légèrement les trois derniers doigts et en arrêtant le sabre à hauteur de la tête de l'adversaire, le tranchant en dessous. Replacer ensuite le poignet en tierce.

Moulinet à droite.

Etant dans la position du premier temps de la garde, tourner le poignet en quarte, faire décrire au sabre un cercle en arrière à droite, de bas en haut, en ouvrant légèrement les trois derniers doigts et en arrêtant le sabre à hauteur de la tête de l'adversaire, le tranchant en dessous. Replacer ensuite le poignet en tierce.

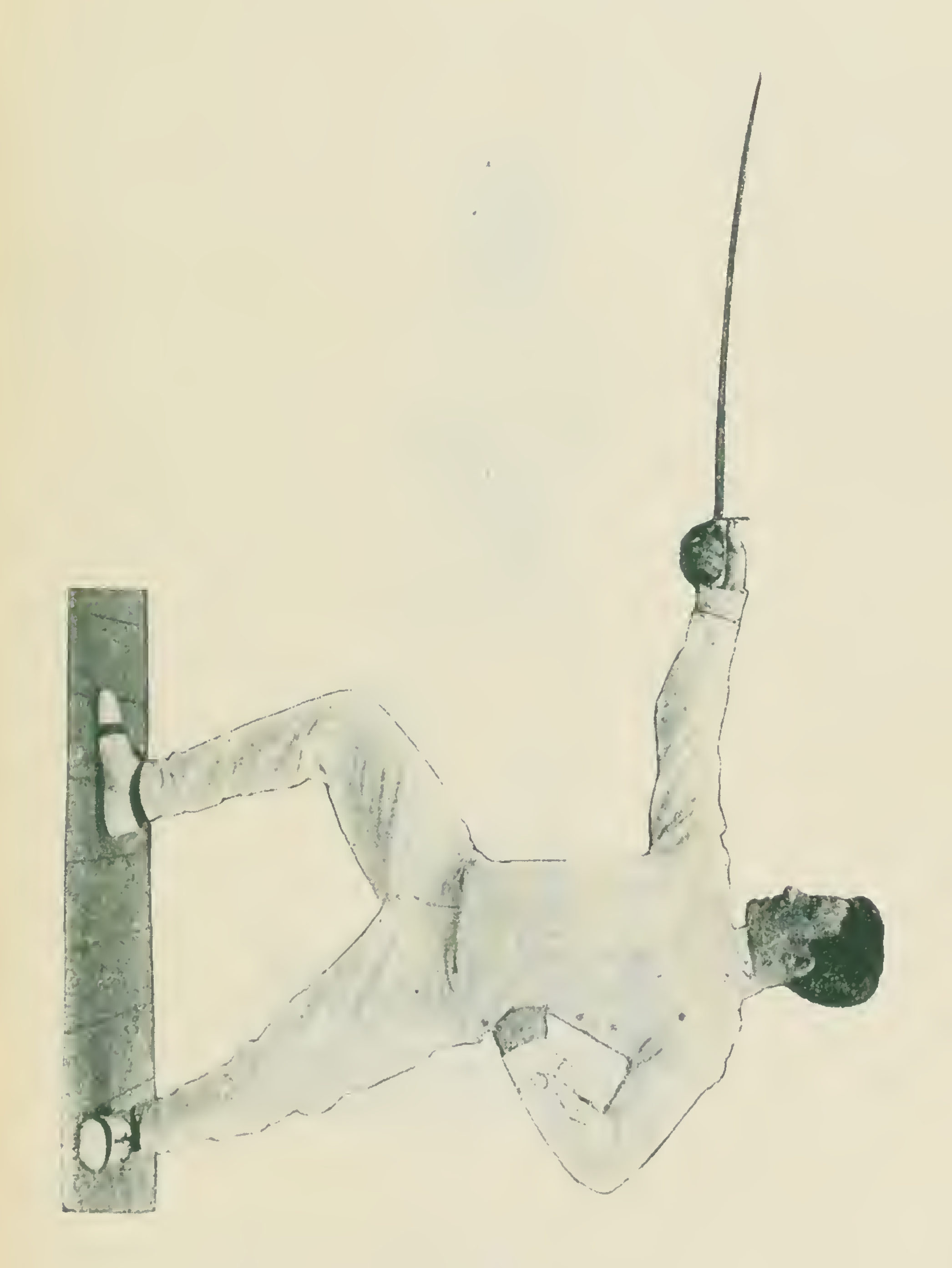


Fig. 23.



Fig. 24.

Moulinet à gauche et à droite.

Étant dans la position du premier temps de la garde, exécuter alternativement et sans s'arrêter, ce qui est détaillé ci-dessus pour le moulinet à gauche et pour le moulinet à droite.

Moulinet horizontal.

Étant dans la position du premier temps de la garde, faire décrire au sabre un cercle au-dessus de la tête de gauche à droite (ou de droite à gauche) au moyen du poignet, en ouvrant légèrement les trois derniers doigts, et revenir à la première position, le tranchant à gauche (ou à droite).

Lorsque l'élève exécutera bien les moulinets dans la position du premier temps de la garde, on les lui fera répéter étant en garde.

Attaque.

Comme pour l'escrime au fleuret, l'attaque est simple ou composée.

Coup de tête.

Déployer le bras, exécuter un moulinet à gauche ou à droite en se fendant et toucher.

Coup de banderole.

Déployer le bras, exécuter un moulinet horizontal de gauche à droite en se fendant et diriger le coup diagonalement vers le téton gauche.

Coup de flanc.

1. Exécuter un moulinet en arrière à droite et déployer le bras, le tranchant à droite, les ongles en dessous ; toucher le flanc en se fendant.

2. Déployer le bras, baisser la pointe du sabre, le tranchant à droite, les ongles en dessous et le pouce à gauche ; toucher le flanc en se fendant.

Coup de ventre.

Le coup de ventre se porte de deux manières :

1. Déployer le bras, exécuter un moulinet en arrière à gauche, le tranchant à gauche, les ongles au-dessus ; toucher le ventre en se fendant.

2. Passer le sabre au-dessous du sabre opposé en déployant le bras et en tournant la main, les ongles au-dessus, le tranchant à gauche ; toucher le ventre en se fendant.

Coup de manchette.

Le coup de manchette peut se porter au-dessus ou au-dessous de l'avant-bras.

Le coup de manchette dessus se porte directement ou par le moulinet.

Le coup de manchette dessous s'exécute directement, le tranchant à gauche, les ongles au-dessus.

Coup de figure à droite.

Déployer le bras, exécuter un moulinet de droite à gauche, le sabre à hauteur de la figure de l'adversaire, le

tranchant à droite, les ongles en dessous; toucher la figure en se fendant.

Coup de figure à gauche.

Déployer le bras, exécuter un moulinet de gauche à droite, le sabre à hauteur de la figure de l'adversaire, le tranchant à gauche, les ongles au-dessus; toucher la figure en se fendant.

Coup de pointe.

Déployer le bras, les ongles à droite, le tranchant au-dessus; se fendre et toucher.

Parade du coup de tête.

Porter la main un peu en avant au-dessus du sommet de la tête et en face de l'épaule droite, le bras droit très égèrement ployé, le tranchant au-dessus, la pointe dirigée en dehors du flanc droit de l'adversaire.

Parade des coups de banderole et de ventre.

Porter la main vis-à-vis le milieu du corps et à hauteur du menton, le bras droit légèrement ployé, les ongles en avant, le tranchant un peu à gauche, la pointe dirigée obliquement vers le sol.

Le coup de banderole peut également se parer par l'opposition de quarte, fig. 24.

Parade du coup de flanc.

Porter la main à hauteur et en face de l'épaule droite, le bras légèrement ployé, les ongles à droite, le tranchant

à droite et la pointe dirigée obliquement vers le sol, fig. 25.

Éviter le coup porté trop bas.

Étant dans la position de la garde, on évitera les coups portés trop bas, en portant vivement la jambe droite en arrière et en posant la pointe du pied à une distance du talon gauche variant suivant la taille.

Parade du coup de figure à droite.

Porter la main un peu en avant, au-dessus du sommet de la tête et en face de l'épaule droite le bras légèrement ployé, les ongles à droite et la pointe dirigée obliquement vers le sol.

Ce coup peut encore se parer par l'opposition de tierce, le tranchant à droite et les ongles en dessous.

Parade du coup de figure à gauche.

Porter la main un peu en avant, au-dessus du sommet de la tête, le bras droit très légèrement ployé le tranchant un peu à gauche, les ongles en avant et la pointe dirigée obliquement vers le sol, fig. 26.

Ce coup peut également se parer par l'opposition de quarte, le tranchant à gauche et les ongles en dessus.

Parade du coup de manchette dessus.

Mêmes parades que pour le coup de figure à droite.

Parade du coup de manchette dessous.

Par la parade du ventre ou par la parade du coup de flanc.



Fig. 25.



Fig. 26.

Parade du coup de pointe dessus.

Par l'opposition de tierce.

Parade du coup de pointe dedans.

Par la parade de banderole et par l'opposition de quarte.

De la riposte et de la contre-riposte.

La riposte et la contre-riposte sont, comme l'attaque, simples ou composées.

La riposte s'exécute de pied ferme ou en se fendant.

La contre-riposte s'exécute de pied ferme, en se fendant ou étant fendu.

Nota. — Pour la feinte, la fausse attaque, l'attaque sur préparation, le coup d'arrêt, la remise par le coup de pointe, le redoublement d'attaque, la reprise d'attaque, le dérobement, le redoublement de riposte, la phrase d'armes et les exercices alternatifs, voir l'escrime au fleuret.

Assaut.

A l'assaut, on s'attachera à toucher son adversaire par des mouvements rapprochés du corps, le bras restant tendu ; le coup de sabre sera donné légèrement et avec le tranchant.

Se conformer pour le reste aux prescriptions de la première partie.

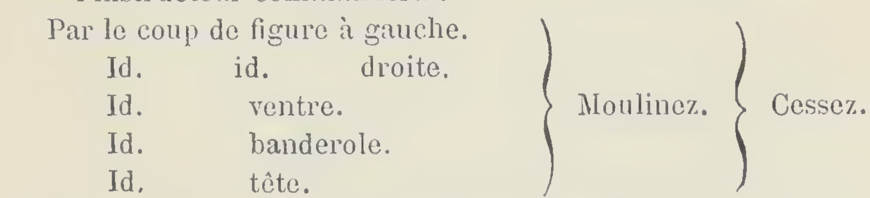
CHAPITRE II

INSTRUCTION PRATIQUE

DÉTAIL DES LEÇONS

PREMIÈRE LEÇON

1. Manière de tenir le sabre.
2. Mouvement préparatoire à la mise en garde
3. Moulinets.
4. Mise en garde en trois temps.
5. Rassemblements.
6. Salut.
7. Reprise de la garde.
8. Marche en avant.
9. Marche en arrière.
10. Appels.
11. Déploiement du bras.
12. Développement.
13. Relèvement.
14. Eviter le coup trop bas en retirant la jambe.
15. Reprise de la garde.
16. L'élève étant dans la position du premier temps de la garde, l'instructeur commandera :



17. Faire exécuter le 16°, l'élève étant dans la position de la garde.

DEUXIÈME LEÇON

Attaques simples

1. Par le coup de tête.
2. Id. flanc.
3. Id. ventre.
4. Id. banderole.
5. Id. figure à gauche.
6. Id. figure à droite.
7. Id. manchette dessus ou dessous.
8. Id. pointe.

} Fendez-vous. } En garde.

Nota. — Faire exécuter ces attaques précédées d'un léger battement ou d'une pression. Terminer chaque exercice par le coup de pointe. (Règle générale.)

Parades et ripostes simples.

1.	1.	Parez la tête.	
	2.	Ripostez par le coup de flanc à droite.	En garde.
2.	1.	Parez le flanc.	
	2.	Ripostez par le coup de figure à droite.	Id.
3	1.	Parez le ventre.	
	2.	Ripostez par le coup de tête.	Id.
4.	1.	Parez la banderole.	
	2.	Ripostez par le coup de flanc.	Id.
5.	1.	Parez la figure à gauche.	
	2.	Ripostez par le coup de manchette.	Id.
6.	1.	Parez la figure à droite.	
	2.	Ripostez par le coup de pointe.	Id.
7.	1.	Parez le coup de manchette dessus.	
	2.	Ripostez par le coup de figure à droite.	Id.
8.	1.	Parez le coup de manchette dessous.	
	2.	Ripostez par le coup de ventre.	Id.
9.	1.	Parez le coup de pointe.	
	2.	Ripostez par le coup de tête.	Id.

Nota. — Exécuter les ripostes en se fendant quand l'élève les fait bien de pied ferme.

L'instructeur fera varier les ripostes à volonté.

TROISIÈME LEÇON

Exercices de contre-ripostes simples.

1.	1.	Parez le coup de tête : Fendez-vous.	En garde.
	2.	Parez le flanc.	
	3.	Contre-ripostez par le coup de figure à droite.	Id.
2.	1.	Par le coup de flanc : Fendez-vous.	Id.
	2.	Parez la figure à droite.	
	3.	Contre-ripostez par le coup de pointe.	Id.
3.	1.	Par le coup de ventre : Fendez-vous.	Id.
	2.	Parez la tête.	
	3.	Contre-ripostez par le coup de flanc.	Id.
4.	1.	Par le coup de banderole : Fendez-vous.	Id.
	2.	Parez le flanc.	
	3.	Contre-ripostez par le coup de ventre.	Id.
5.	1.	Par le coup de figure à gauche : Fendez-vous.	Id.
	2.	Parez la manchette.	
	3.	Contre-ripostez par le coup de flanc.	Id.
6.	1.	Par le coup de figure à droite : Fendez-vous.	Id.
	2.	Parez le coup de pointe.	
	3.	Contre-ripostez par le coup de tête.	
7.	1.	Par le coup de manchette dessus : Fendez-vous.	Id.
	2.	Parez la figure à droite.	
	3.	Contre-ripostez par le coup de figure à gauche.	Id.
8.	1.	Par le coup de manchette dessous : Fendez-vous.	Id.
	2.	Parez le ventre.	
	3.	Contre-ripostez par le coup de tête.	
9.	1.	Par le coup de pointe : Fendez-vous.	Id.
	2.	Parez la tête.	
	3.	Contre-ripostez par le coup de flanc.	

Nota. — Quand l'élève exécutera bien la leçon :

1° Faire précéder les attaques du battement ou de la pression ;

2° Faire exécuter les contre-ripostes en se fendant.

L'instructeur fera varier les contre-ripostes à volonté.

QUATRIÈME LEÇON

Attaques composées.

1. Feinte du coup de tête, par le coup de flanc.				
2.	Id.	id.	ventre.	
3.	Id.	id.	banderole.	
4.	Id.	id.	figure à gauche.	Fendez-vous. En garde.
5.	Id.	id.	figure à droite.	
6.	Id.	id.	manchette.	
7.	Id.	id.	pointe.	

Continuez les attaques composées dans l'ordre suivant :

1. Feinte du coup de flanc et les attaques simples de la 1re leçon.				
2.	Id.	ventre	id.	(sauf le coup de banderole).
3.	Id.	banderole	id.	
4.	Id.	figure à gauche	id.	id.
5.	Id.	figure à droite	id.	
6.	Id.	manchette	id.	(sauf le coup de figure à droite).
7.	Id.	pointe	id.	

Parades composées, ripostes simples ou composées.

Faire exécuter les parades des attaques de la leçon et les faire suivre de ripostes simples ou composées; exemples :

1. { 1. Parez la tête et le flanc.
   2. Ripostez par le coup de figure à droite. — En garde.

2. { 1. Parez la tête et le ventre.
   2. Ripostez par le coup de tête. — Id.

3. { 1. Parez la tête et la banderole.
   2. Ripostez par la feinte du coup de flanc et le coup de figure à droite. — Id.

4. { 1. Parez la tête et la figure à gauche.
   2. Ripostez par la feinte du coup de manchette et le coup de ventre. — Id.

5. { 1. Parez la tête et la figure à droite.
   2. Ripostez par la feinte du coup de pointe et le coup de figure à droite. — Id.

6. { 1. Parez la tête et la manchette.
   2. Ripostez par la feinte du coup de figure à droite et le coup de flanc. — Id.

7. { 1. Parez la tête et le coup de pointe.
   2. Ripostez par la feinte du coup de tête et le coup de manchette.

Nota. — Faire exécuter les ripostes en se fendant quand l'élève les fait bien de pied ferme.

L'instructeur fera varier les ripostes à volonté.

CINQUIÈME LEÇON

Exercices de contre-ripostes simples ou composées.

1. { 1. Feinte de coup de tête, par le coup de flanc : Fendez-vous. En garde.
2. Parez la figure à droite.
3. Contre-ripostez par la feinte du coup de tête et le coup de ventre. Id. }

2. { 1. Feinte du coup de tête, par le coup de ventre : Fendez-vous.
2. Parez la tête.
3. Contre-ripostez par la feinte du coup de flanc et le coup de banderole. Id. }

3. { 1. Feinte du coup de tête, par le coup de banderole : Fendez-vous. Id.
2. Parez le flanc et la figure à droite.
3. Contre-ripostez par le coup de manchette. }

4. { 1. Feinte du coup de tête, par le coup de figure à gauche : Fendez-vous. Id.
2. Parez la manchette et le ventre.
3. Contre-ripostez par le coup de tête. }

5. { 1. Feinte du coup de tête, par le coup de figure à droite : Fendez-vous. Id.
2. Parez le coup de pointe et la figure à droite.
3. Contre-ripostez par le coup de flanc. Id. }

6. { 1. Feinte du coup de tête, par le coup de manchette : Fendez-vous. Id.
2. Parez la figure et le flanc.
3. Contre-ripostez par le coup de ventre. Id. }

7. { 1. Feinte du coup de tête, par le coup de pointe : Fendez-vous. Id.
2. Parez la tête et la manchette.
3. Contre-ripostez par le coup de figure à gauche. Id. }

Nota. — Continuer dans l'ordre de la troisième leçon.

Faire exécuter les contre-ripostes en se fendant quand l'élève les fait bien de pied ferme.

SIXIÈME LEÇON

Salut du sabre.

Premier temps.

Étant hors de portée, exécuter ensemble ce qui suit :

1. Faire un pas en avant en prenant le premier temps du salut.
2. Saluer à gauche.
3. Saluer à droite.
4. Prendre le premier temps de la mise en garde.
5. La mise en garde.
6. Rassembler en arrière.

Sur l'invitation à l'attaque par les mots « A vous » exécuter le deuxième temps.

Deuxième temps.

1. Se fendre par un coup de figure à droite. (L'adversaire pare la tierce.)
2. Se relever et reprendre ensemble le premier temps de la mise en garde.
3. La mise en garde (ensemble).
4. Rassembler en arrière (ensemble).

Troisième temps.

(Comme le deuxième en faisant alterner.)

Quatrième temps.

(Ensemble.)

1. Saluer à gauche.
2. Saluer à droite.
3. Prendre le premier temps de la mise en garde.
4. La mise en garde.
5. Deux appels.
6. Rassembler en avant.
7. Exécuter le salut.

ERRATIC
PAGINATIO

TIGHT GUTTE

TEXT/ILLUSTRATION
FADED